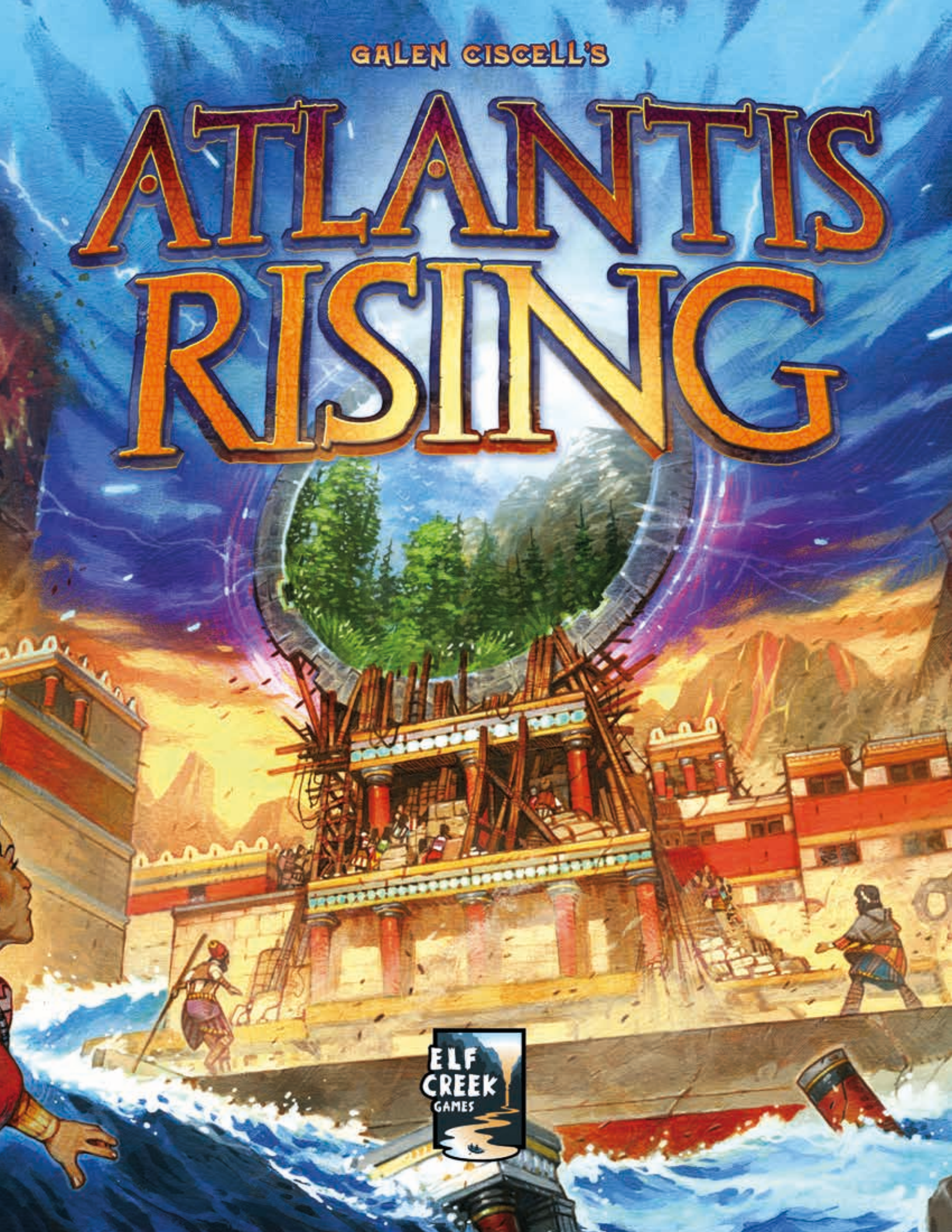

GALEN CISCELL'S
ATLANTIS RISING
ELF CREEK GAMES

Ω

„Späterhin aber entstanden gewaltige Erdbeben und Überschwemmungen, und da versank während eines schlimmen Tages und einer schlimmen Nacht ... die Insel Atlantis, indem sie im Meere unterging."

Platon

Ω

Könnt ihr Atlantis vor dem Untergang bewahren?

ATLANTIS RISING ist ein kooperatives Spiel. Ihr seid führende Persönlichkeiten von Atlantis und müsst als Team zusammenarbeiten, um zu gewinnen. Im Angesicht des Untergangs sendet ihr eure Anhänger aus, um Ressourcen und Arkane Energie aus den verschiedenen Regionen Atlantis' herbeizutragen. Macht euch dabei die hoch entwickelte atlantische Technologie und mysteriöse Artefakte zunutze.

Verwendet eure Aktionen und Ressourcen, um gemeinsam ein Dimensionsportal zu bauen. Mit ihm könnt ihr die verbliebene Bevölkerung der Insel in Sicherheit bringen, bevor eure Zivilisation für immer im Meer versinkt.

37 Inselteile

1 Dimensionsportal-Tableau

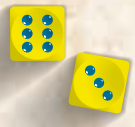
20 Dimensionsportal-Module
1 Energiekern

10 Archontentableaus

Jeder Archon hat eine Sonderfähigkeit, die auf seinem Tableau beschrieben ist.

1 „Zorn der Götter"-Tableau
1 Zornmarker

6 Arkane Energiebarrieren mit Plastikfüßen



2 Würfel

1 Startspielermarker

67 Schicksalskarten

36 leichte Schicksale

13 schwere Schicksale

9 „Ruhige See"

9 „Kontrollierte Flut"

33 Bibliothekskarten

22 normale Bibliothekskarten

11 Artefakte

Je 1 Archon, 4 Anhänger und 1 Spielermarker in grün, orange, lila und marineblau

Je 1 Archon, 7 Anhänger und 1 Spielermarker in rot, blau und gelb

8 Helfer

Die **Helfer** sind atlantische Bürger, die euch für eine begrenzte Zeit zur Seite stehen.

Die großen Spielfiguren sind die **Archonten**. Jeder Archon hat treue **Anhänger**. Das sind die kleinen Spielfiguren in derselben Spielerfarbe. Archonten, Anhänger und Helfer sind **Atlanter**.

1 Automatonfigur

1 Hologrammfigur

Diese besonderen Atlanter verwendet ihr im Spiel alleine oder zu zweit (S. 14 - 15).

24 Arkane Energie (Glassteine)

Je 12 Kristalle, Meteorerz und Gold (Acrylsteine)

16 Atlantium (atlantisches Metall) (Kunststoffbarren)

SPIELAUFBAU

AUFBAU FÜR EIN EINFÜHRUNGSSPIEL

Diese Seite beschreibt den Aufbau für ein Spiel mit 4 – 7 Spielern. Die Änderungen für den Aufbau für weniger Spieler findet ihr auf den Seiten 14 und 15.

1. Baut die Insel Atlantis aus den Inselteilen wie rechts abgebildet auf.
2. Steckt die **Energiebarrieren** in die Plastikfüße und legt sie zusammen mit den **Ressourcen** Erz, Gold, Kristall und Atlantium sowie der **Arkanen Energie** (Glassteine) und den **Würfeln** als **allgemeinen Vorrat** neben der Insel bereit.
3. Mischt die „**Artefakt**"-Bibliothekskarten und legt davon 4 verdeckt zur Seite. Legt die restlichen Artefaktkarten zurück in die Schachtel. Mischt alle normalen Bibliothekskarten zusammen mit den 4 Artefaktkarten und legt sie verdeckt als **Bibliotheksstapel** neben die Bibliotheken-Halbinsel.
4. Nehmt 9 **Schicksalskarten*** „Ruhige See" und 3 Karten* „Kontrollierte Flut" und mischt sie zusammen mit den 36 leichten und 13 schweren Schicksalskarten. Legt sie als verdeckten **Schicksalsstapel** neben die Insel. Legt die übrigen Schicksalskarten zurück in die Schachtel.
5. Legt das „**Zorn der Götter**"-**Tableau** neben den Schicksalsstapel und legt den **Zornmarker** auf die Zornskala auf das Feld unter der Null.
6. Nehmt die 5 **Dimensionsportal-Module** mit dem Buchstaben A. Legt sie zusammen mit den Modulen Arkaner Siphon (B), Materiewandler (B), Göttliche Bake (C), Entropieantrieb (C) und dem Energiekern mit der hellen Seite nach oben neben der Insel aus. Dies ist der **Planvorrat**. Legt die übrigen Module zurück in die Schachtel. Die Modulauswahl für höhere Schwierigkeitsstufen findet ihr in der Tabelle auf Seite 15.

7. Jeder Spieler nimmt sich 1 **Archontentableau** seiner Wahl. Ihr könnt die Tableaus auch zufällig verteilen. In euren ersten Spielen sollte ein Spieler den **Ingenieur** nehmen. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich die **Archontenfigur**, 2 **Anhängerfiguren** und den **Spielermarker** seiner Farbe. Der Spielermarker zeigt deine Spielerfarbe an und sollte für alle sichtbar vor dir ausliegen. Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler 2 **Arkane Energie*** und legt sie zusammen mit seinen 3 Atlantern (1 Archon, 2 Anhänger) als seine **Reserve** neben sein Archontentableau.
8. Stellt von jeder verwendeten Spielerfarbe 2 weitere Anhängerfiguren sowie alle grauen Helferfiguren in den Bereich „Agora" auf dem „Zorn der Götter"-Tableau. Legt alle übrigen Figuren zurück in die Schachtel.
9. Legt das **Dimensionsportal-Tableau** neben die Insel.
10. Der Spieler, der zuletzt Schwimmen war, ist Startspieler und nimmt sich den **Startspielermarker.**

* Die Zusammenstellung der Module und Schicksalskarten sowie die Menge an Arkaner Energie ändert sich bei höheren Schwierigkeitsstufen (siehe Tabelle, S. 15).

Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad anpassen. Mehr Informationen dazu findet ihr auf Seite 15.

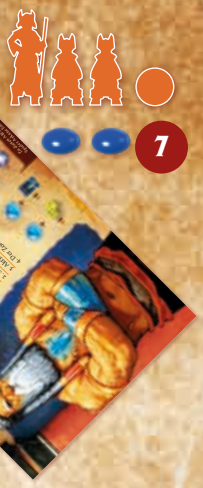
8

5

„Zorn der Götter“-Tableau

Schicksalsstapel

4



7

2

1

7

Dimensionsportal-Tableau

3

Bibliotheks-stapel

9

6

SPIELZIEL

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr alle 9 Dimensionsportal-Module des Planvorrats und den Energiekern bauen, bevor alle 37 Inselteile versunken sind.

RUNDEN UND PHASEN

Das Spiel wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen.

1. ATLANTER EINSETZEN
2. SCHICKSALSKARTEN ZIEHEN
3. AKTIONEN AUSFÜHREN
4. DER ZORN DER GÖTTER

1. ATLANTER EINSETZEN

Während die hereinbrechenden Fluten und Wassermassen immer bedrohlicher werden, strömen die Atlanter aus allen Ecken zu ihren Archonten. Sie sind bereit, alles in ihrer Macht Stehende zu tun, um ihre Zivilisation zu retten.

In dieser Phase setzt ihr Atlanter aus eurer **Reserve** auf leere Aktionsfelder der Insel oder des Dimensionsportal-Tableaus.

Es gibt keine Zugreihenfolge. Ihr dürft euch also beim Einsetzen beliebig abwechseln und eure Atlanter in beliebiger Reihenfolge einsetzen, auch gleichzeitig. Seid ihr euch nicht einig, entscheidet der aktuelle Startspieler über die Reihenfolge der Platzierung.

Mit Ausnahme des zentralen Inselteils könnt ihr auf jedem Inselteil nur so viele Atlanter einsetzen, wie es dort freie Felder gibt. Für jedes besetzte Feld kann später 1x die Aktion des Inselteils ausgeführt werden. Die Städte bilden dabei eine Ausnahme (S. 9). Das zentrale Inselteil ist die Quelle Arkaner Energie. Dort könnt ihr beliebig viele Atlanter einsetzen.

Im Zentrum des Dimensionsportal-Tableaus gibt es besondere Felder für den Bau der Module (S. 11 – 12). Auf jedem dieser Felder könnt ihr beliebig viele Atlanter einsetzen. Manche Module bieten weitere Aktionsfelder, sobald sie gebaut sind. Felder, die mit „5+“ gekennzeichnet sind, stehen nur zur Verfügung, wenn ihr mindestens 5 Spieler seid.

2. SCHICKSALSKARTEN ZIEHEN

Trotz aller Bemühungen der Archonten, ihre Heimat zu retten, wird Atlantis fortdauernd von Schicksalsschlägen heimgesucht. Die unablässigen Flutwellen lösen Panik unter der Bevölkerung aus und bringen Elend über das Land. Im Angesicht der heranrollenden Wogen verlassen viele Atlanter ihren Posten unverrichteter Dinge.

Beginnend mit dem Startspieler zieht nun jeder von euch 1 Schicksalskarte und führt sie aus. Jeder führt seine Karte vollständig aus und legt sie ab, bevor der Spieler zu seiner Linken die nächste Karte zieht.

Ziehst du eine Karte „Ruhige See“, passiert nichts.

Ziehst du ein schweres Schicksal, führe den Kartentext aus.

Ihr seid am Ertrinken?

Euer Erfolg hängt davon ab, wie gut ihr das Versinken von Inselteilen aufhalten könnt. Nutzt eure Arkane Energie, um Barrieren zu errichten und um Inselteile wieder auftauchen zu lassen. Die strategische Verwendung von Arkaner Energie ist entscheidend und wird auf Seite 8 erklärt.

Lässt dir eine Karte eine Wahl, könnt ihr gemeinsam über die Möglichkeiten diskutieren, aber du fällst die endgültige Entscheidung.

Inselteile versenken

Die meisten Schicksalskarten sind **leichte Schicksale** und zeigen die Bezeichnung einer Halbinsel, z. B. "Wälder". Ziehst du eine solche Karte, musst du dort 1 Inselteil versenken.

Musst du ein Inselteil **versenken**, nimmst du das äußerste (d. h. am weitesten vom Inselzentrum entfernte), noch nicht versunkene Inselteil der Halbinsel und drehst es auf die Rückseite.

Achtung: Atlanter auf einem sinkenden Inselteil kommen sofort zurück in die Reserve ihres Besitzers. Sie führen in dieser Runde keine Aktionen aus.

Müsstest du ein Teil einer Halbinsel versenken, von der bereits alle 6 Teile versunken sind, musst du stattdessen 2 andere Inselteile deiner Wahl versenken. Diese können zur gleichen oder zu verschiedenen Halbinseln gehören. **Müsstest du ein Inselteil versenken und alle Teile aller Halbinseln sind bereits versunken, versenkst du stattdessen das zentrale Inselteil - und ihr verliert das Spiel sofort.**

3. Aktionen ausführen

Noch erschüttert von den jüngsten Schicksalsschlägen rappeln sich die verbliebenen Atlanter wieder auf, bezwingen ihre Angst und erledigen ihre Aufgaben. Sie wissen, es gibt viel zu tun und die Zeit ist knapp.

Alle Atlanter auf Aktionsfeldern führen jetzt jeweils die Aktion ihres Standorts durch. Die Aktionen werden ab Seite 8 im Detail erklärt.

Ihr entscheidet gemeinsam, in welcher Reihenfolge die Atlanter ihre Aktionen ausführen. Könnt ihr euch nicht einigen, entscheidet der aktuelle Startspieler.

Jeder Spieler hat eine besondere Atlanterfigur, die euch selbst darstellt, den Archon.

Archonten führen ihre Aktionen wie die anderen Atlanter durch, aber jeder hat eine Sonderfähigkeit, die er dabei einsetzen kann. Diese Fähigkeit ist auf dem jeweiligen Archontentableau beschrieben. Sie wirkt auf den Archon und oft auch auf andere Atlanter in seiner Nähe.

Um besser zu erkennen, welcher Atlanter schon gehandelt hat, legt jede Figur hin, nachdem sie ihre Aktion ausgeführt hat. Habt ihr alle Aktionen ausgeführt, stellt ihr eure Atlanter wieder zurück in eure Reserve.

4. Der Zorn der Götter

Die Götter zürnen den Atlantern, weil sie sich von ihnen ab- und der Technik und Mystik zugewandt haben. Dass diese Sterblichen noch mitten im Untergang versuchen, sich und ihre Heimat zu retten, macht die Götter nur noch wütender.

In dieser Phase müsst ihr so viele Inselteile versenken, wie die Zahl über dem Marker auf der Zornskala angibt. Das funktioniert wie unter "Inselteile versenken" (links) beschrieben, aber diesmal entscheidet ihr völlig frei, von welcher Halbinsel oder welchen Halbinseln die Teile versinken.

Seid ihr euch nicht einig, entscheidet der aktuelle Startspieler, welche Teile versinken. Wenn ihr damit fertig seid, bewegt der Startspieler den Zornmarker 1 Feld weiter. Steht der Marker am Ende der Skala, bewegt er sich nicht.

Der Zornmarker zeigt die Stärke des Zorns der Götter an.

Am Ende dieser Phase endet auch die laufende Runde. Der Startspieler gibt den Startspielermarker an den Spieler zu seiner Linken weiter und ihr beginnt eine neue Runde.

Wie endet das Spiel?

Wenn alle 36 Inselteile und die Quelle Arkaner Energie versunken sind, bevor ihr die 10 Module des Dimensionsportals gebaut habt, *verliert* ihr sofort. Niemand wird jemals von eurem verzweifelten Kampf erfahren, Atlantis ruht nun unter den Wogen und wird zur Legende.

Sobald ihr den Energiekern als 10. und letztes Modul des Dimensionsportals baut, *gewinnt* ihr sofort: Das Dimensionsportal ist funktionsfähig und führt euer Volk in ein sicheres Land.

Aktionen

Die unberührten Halbinseln

Berge, Hügel und Wälder

Atlantis ist reich an Bodenschätzen: Man findet Gold in den Bächen der Hügel, Kristalle in den Wäldern und ein seltsames Erz in den Kratern der Berge.

Die Vorkommen in der Mitte der Insel sind weitgehend erschöpft, aber je weiter man auf die Halbinseln vordringt, desto mehr findet man noch.

Berge, Hügel und Wälder werden auch „unberührte Halbinseln“ genannt.

Wirf für jeden deiner Atlanter auf einem Aktionsfeld dieser Halbinseln 1 Würfel. Bei Erfolg bekommst du 1 Ressource, je nach Gelände: Erz in den Bergen, Gold in den Hügeln oder Kristall in den Wäldern.

Erfolgreich ist der Wurf, wenn du mindestens den Zielwert erreichst, der unter dem Feld abgebildet ist. Ansonsten ist der Wurf ein **Misserfolg**.

Wichtig: Auch wenn du den Wert übertriffst, bekommst du nur 1 Ressource.

Durch den Einsatz von Arkaner Energie können die Atlanter auch schwerer zu findende Ressourcen entdecken.

Unmittelbar nach jedem Würfelwurf in Wäldern, Hügeln oder Bergen darfst du beliebig viel Arkane Energie abgeben, um dein Ergebnis zu verbessern. Nimm die Energie (Glassteine) aus **deiner Reserve** und lege sie in den **allgemeinen Vorrat**. Jede abgegebene Energie erhöht dein Würfelergebnis um 1.

Blau würfelt, um in den Wäldern nach Kristallen zu suchen. Eine 6 ist ein Erfolg; Blau nimmt 1 Kristall aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in ihre Reserve.

Der Zielwert auf dem Inselteil ist 6. Rot würfelt ebenfalls und erzielt nur eine 3 – ein Misserfolg. Rot darf 3 Arkane Energie aus ihrer Reserve abgeben, um das Ergebnis um 3 auf 6 zu erhöhen, es damit zu einem Erfolg zu machen und 1 Kristall aus dem Vorrat zu nehmen.

Die bewohnten Halbinseln

Städte, Bibliotheken und Schmieden

Die Städte, Bibliotheken und Schmieden werden auch „bewohnte Halbinseln“ genannt.

Städte

In Städten könnt ihr zusätzliche Anhänger gewinnen. Die Bürger von Atlantis sind jedoch stolz und skeptisch. Um sie zu überzeugen, dass die Götter ihre Insel vernichten wollen, müssen mehrere Atlanter ihren Einfluss vereinen. Je weiter draußen die Bürger wohnen, desto leichter sind sie zu überzeugen – dort sehen sie ja selbst, wie die Insel gerade versinkt!

Außerdem glauben sie euch um so leichter, je deutlicher der Zorn der Götter sichtbar ist, und lassen sich entsprechend leichter anwerben.

Atlanter auf Stadtfeldern können weitere Anhänger anwerben. Städte haben Doppelfelder: Ihr braucht immer 2 Atlanter, um 1 neuen Anhänger anzuwerben.

Die Atlanter auf einem Doppelfeld können dem gleichen oder verschiedenen Spielern gehören. Werft für jeden der beiden Atlanter 1 Würfel und addiert zur Summe der Ergebnisse noch den aktuellen Wert auf der Zornskala. Wie auf den unberührten Halbinseln könnt ihr auch hier das Ergebnis durch Arkane Energie verbessern.

Ist das endgültige Gesamtergebnis mindestens so hoch wie der Zielwert auf dem Inselteil, erhaltet ihr 1 neuen Anhänger.

Dieser Anhänger muss die gleiche Farbe haben wie einer der beteiligten Atlanter.

Haben 2 Spieler zusammengearbeitet, um den neuen Anhänger anzuwerben, müssen sie sich einigen, wer ihn erhält. Dieser Spieler nimmt sich dann 1 Anhängerfigur seiner Farbe von der Agora in seine Reserve. Wer keine Figuren mehr in der Agora hat, kann keine weiteren Anhänger bekommen.

Neu angeworbene Anhänger werden erst in der folgenden Spielrunde aktiv.

Rot und Blau werfen je 1 Würfel für ihre Atlanter, beide werfen eine 3. Um Erfolg zu haben, benötigen sie auf diesem Inselteil mindestens eine 8.

Der Zorn der Götter steht momentan bei 1. Das addieren sie zum Würfelergebnis und kommen so auf 7 (3+3+1).

Blau hat noch Arkane Energie und entscheidet sich, 1 davon abzugeben. Damit haben sie ein Ergebnis von 8 (7+1) und sind erfolgreich.

Die Spieler diskutieren, wer den neuen Anhänger erhalten soll und entscheiden sich für Blau. Blau stellt 1 blauen Anhänger von der Agora in ihre Reserve.

Bibliotheken

Die Bibliotheken von Atlantis sind die besten der Welt. Sie enthalten das Wissen vergangener Zivilisationen und auch einige mächtige Artefakte.

Manche Atlanter denken zwar, dass eine Flutkatastrophe nicht der richtige Zeitpunkt ist, um in Büchern zu schmökern, aber weise Archonten erkennen den Wert dieses Wissens.

Führst du die Aktion deines Atlanters auf einem Aktionsfeld dieser Halbinsel aus, ziehe 2 Bibliothekskarten ( ) und behalte so viele, wie das Inselteil angibt:

Behalte beide Karten.

Behalte 1 Karte und

lege die andere ab bzw.

lege die andere unter den Stapel zurück.

Hinweis: Du darfst 1 Arkane Energie abgeben, um auch die 2. Karte zu behalten.

Sind keine Karten mehr im Bibliotheksstapel, gehst du leer aus. Der Bibliotheksstapel kann ausschließlich durch bestimmte Spieleffekte neu erschaffen werden.

Jeder Spieler hat ein **Handkartenlimit** von 4 Karten. Hast du zu irgendeinem Zeitpunkt eine 5. Karte auf der Hand, musst du sofort 1 Karte spielen oder ablegen.

Du darfst Bibliothekskarten jederzeit vor oder nach Aktionen und Effekten spielen, aber nicht währenddessen.

Artefakte

Artefakte nimmst du nicht auf die Hand, sondern legst sie offen vor dir ab. Artefakte zählen zu deinem Handkartenlimit und sind in jeder Hinsicht Bibliothekskarten. Jedes Artefakt gibt dir einen dauerhaften Vorteil, solange du es besitzt.

Schmieden

Die Schmieden von Atlantis sind legendär. Nur hier könnt ihr das Metall Atlantium aus dem Erz der Berge gewinnen. Aus Erz kann man keine Module für das Dimensionsportal bauen, dazu braucht man Atlantium! Die Werkstätten im Zentrum der Insel sind vollkommen überlastet, aber weiter draußen auf der Halbinsel können mutige Atlanter noch Schmiede finden, die Aufträge annehmen.

Jeder Atlanter auf einem Schmiedefeld darf 1 Erz abgeben, um Atlantium aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten – das Umwandlungsverhältnis steht auf dem jeweiligen Inselteil. Jeder Atlanter darf nur 1 Erz abgeben, hast du aber mehrere Atlanter eingesetzt, darfst du pro Atlanter 1 Tausch durchführen.

Rot darf 1 Erz in 2 Atlantium tauschen. Da sie 2 Atlanter auf dem Inselteil hat, darf sie das 2x tun, also insgesamt 2 Erz abgeben, um 4 Atlantium zu erhalten.

Auf diesem Inselteil ist der Umwandlungskurs 1:3, aber nur 1 Atlanter hat dort Platz. Gelb darf 1 Erz abgeben und erhält dafür 3 Atlantium.

Denkt daran, dass ihr Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen dürft. Ihr könnt also mit einer Aktion die Rohstoffe für spätere Aktionen gewinnen.

DIE QUELLE ARKANER ENERGIE

Das zentrale Inselteil

Die Quelle Arkaner Energie ist der Schlüssel zur atlantischen Technologie. Andere Kulturen würden vielleicht um so einen wertvollen Ort Kriege führen – die Atlanter gewähren jedem Bürger freien Zugang dazu.

Nimm für jeden deiner Atlanter auf der Quelle Arkaner Energie 1 Arkane Energie aus dem allgemeinen Vorrat in deine Reserve.

Arkane Energie

Die Arkane Energie hat das Vermögen, Atlanter zu unentdeckten Ressourcen zu führen, Flutwellen zu stoppen und sogar untergegangene Inselteile wieder auftauchen zu lassen.

Ihr könnt Arkane Energie für folgende Effekte abgeben:

- Jede abgegebene Arkane Energie erhöht dein Würfelergebnis um 1 (S. 8).
- Für 1 Arkane Energie darfst du in den Bibliotheken die 2. Bibliothekskarte behalten (S. 10).
- Für 4 Arkane Energie darfst du in der **Einsetz-** oder **Aktionsphase** 1 Arkane Energiebarriere errichten.
- Für 5 Arkane Energie darfst du ein versunkenes Inselteil deiner Wahl auftauchen lassen.

Um Energiebarrieren zu bauen oder Inselteile auftauchen zu lassen, dürfen mehrere Spieler Arkane Energie abgeben. Um ein Würfelergebnis zu verbessern oder Bibliothekskarten zu behalten, darf nur der jeweilige Spieler Energie abgeben. Abgegebene Arkane Energie legt ihr aus eurer Reserve zurück in den allgemeinen Vorrat.

Falls nicht bei einer Fähigkeit, Karte oder einem Effekt explizit angegeben, dürfen Aktionen und Effekte durch nichts unterbrochen werden. Insbesondere dürft ihr keine Arkane Energie einsetzen, um den Effekt einer gerade gezogenen Schicksalskarte zu verändern.

Arkane Energiebarrieren

Diese Barrieren sind ein fühlbarer Ausdruck der Arkanen Energie: Sie können einzelne Gebiete der Insel vor der Zerstörung retten.

Ihr könnt auf verschiedene Weise Arkane Energiebarrieren errichten. Meistens müsst ihr dafür Arkane Energie abgeben, ihr könnt sie aber auch durch Karten und andere Effekte bekommen.

Wenn ihr eine Energiebarriere errichtet, nehmt sie aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie neben eine Halbinsel, **die noch mindestens 1 nicht versunkenes Inselteil hat. Jede Halbinsel kann nur 1 Energiebarriere haben.**

Würde ein Inselteil einer so geschützten Halbinsel versinken, entfernt stattdessen die Barriere. Ihr dürft darauf nicht verzichten.

Achtung! Energiebarrieren helfen nicht gegen Kontrollierte Fluten. Eine Kontrollierte Flut entfernt zusätzlich zum Versinken des Inselteils die Energiebarriere dieser Halbinsel.

Inselteile auftauchen lassen

Gebt 5 Arkane Energie ab und wählt eine Halbinsel. Dreht dort das versunkene Inselteil, das dem Inselzentrum am nächsten ist, auf die Vorderseite.

DAS DIMENSIONSPORTAL

Ein Modul bauen

Um ein Modul zu bauen, müssen 1 oder mehr Atlanter von 1 oder mehreren Spielern auf einem Aktionsfeld in der Mitte des Dimensionsportal-Tableaus stehen. Felder dort und auf Modulen, die mit „5+“ gekennzeichnet sind, stehen nur zur Verfügung, wenn ihr mindestens 5 Spieler seid. Seid ihr weniger als 5 Spieler, existieren diese Felder quasi nicht.

Gebt die Ressourcen aus eurer Reserve ab, die oben auf dem Modul zu sehen sind. Alle Atlanter auf dem gleichen Feld bauen gemeinsam ein einziges Modul und können Ressourcen zum Bau beitragen.

Abgegebene Ressourcen kommen in den allgemeinen Vorrat. Stellt eure Atlanter danach wieder zurück in eure Reserve.

BEISPIEL

Ihr spielt zu viert. Rot, Blau und Gelb arbeiten zusammen an einem Modul, Rot will alleine eine weiteres bauen und Grün beteiligt sich nicht. Das 3. Feld ist nicht verfügbar („5+“), ihr könnt also pro Runde höchstens 2 Module bauen.

1 In der Aktionsphase gibt Blau 2 Gold ab, Rot 1 Gold, und Gelb 1 Kristall und 2 Atlantium. Das genügt, um das Seelensiegel zu bauen; sie legen es mit der blauen Seite nach oben auf das Dimensionsportal und dürfen seine Aktionsfelder ab der nächsten Runde nutzen.

2 Rot hat nur 1 Kristall. Sie hatte gehofft, im Laufe der Runde einen weiteren zu bekommen, hat das aber nicht geschafft. Sie hat also nicht genügend Ressourcen, um wie geplant die Solarmatrix zu bauen.

3 Weil in diesem Feld kein weiterer Spieler einen Atlanter eingesetzt hat, kann ihr niemand helfen. Ihr Atlanter geht also unverrichteter Dinge zurück in ihre Reserve, aber sie behält immerhin ihren Kristall.

Stellt sich beim Bau heraus, dass ihr nicht die nötigen Ressourcen habt, um ein Modul zu bauen, gebt ihr keine Ressourcen ab. Die betroffenen Atlanter kommen in ihre Reserve zurück, ohne etwas zu tun.

Sobald ihr ein Modul baut, nehmt es aus dem Planvorrat, dreht es um und legt es mit der blauen Seite nach oben auf einen beliebigen freien Platz des **Dimensionsportals**. Manche Module gewähren beim Bau einen einmaligen Effekt, andere bieten neue Aktionsfelder, die euch ab der nächsten Runde zur Verfügung stehen. Auf dem Modul steht jeweils, welche Aktion es anbietet.

Die mit D gekennzeichneten Module haben Doppelfelder. Um ihre Aktion 1x auszuführen, müssen 2 Atlanter dort eingesetzt werden.

Der Energiekern

Die Zeit wird knapp. Um das Dimensionsportal in Betrieb zu nehmen und das Volk zu retten, braucht das Portal den Energiekern.

Der Energiekern ist ein essenzielles und einzigartiges Modul, dessen Bau besonderen Regeln folgt.

Ihr könnt den Energiekern erst bauen, wenn alle anderen 9 Module aus dem Planvorrat gebaut sind. Sie bilden einen Kreis, dessen Mitte den Energiekern aufnimmt.

Zum Bau des Energiekerns müssen alle Spieler ihre Archonten in das gleiche Aktionsfeld des Dimensionsportals einsetzen und gemeinsam die Aktion ausführen. Außerdem muss jeder Spieler mindestens 1 Ressource oder 1 Arkane Energie zum Bau beisteuern, sonst könnt ihr den Energiekern nicht bauen.

Sobald ihr den Energiekern gebaut habt, gewinnt ihr das Spiel.

HELFER

Im Verlauf des Spiels könnt ihr durch Aktionen, Fähigkeiten, Karten oder Module Helfer anwerben. Ein Helfer ist ein Atlanter, der nur 1 Runde lang mitarbeitet. Er funktioniert wie ein Anhänger, ist aber nicht von Effekten betroffen, die explizit Archonten oder Anhänger zum Ziel haben. Ein Helfer wird immer von dem Spieler eingesetzt, der ihn angeworben hat und nach seiner Aktion wieder in die Agora zurückgestellt.

RESSOURCEN

Als Ressourcen gelten ausschließlich Kristalle, Gold, Erz und Atlantium. Arkane Energie ist keine Ressource, obwohl man sie gelegentlich zum Bau von Modulen braucht. Weder Ressourcen noch Arkane Energie sind durch das Spielmaterial begrenzt – spielt bei Bedarf mit Ersatzmaterial weiter.

Spiel-varianten

Spielerzahl-Varianten

4–7 Spieler

Alle Regeln gelten unverändert.

3 Spieler

Der Spielaufbau und -ablauf ändern sich wie folgt: Jeder Spieler erhält 4 Atlanter (1 Archon und 3 Anhänger) und stellt 3 weitere seiner Anhänger in die Agora. Jeder Spieler kann also im Laufe des Spiels bis zu 6 Anhänger haben.

In der Schicksalsphase zieht wie üblich jeder Spieler 1 Schicksalskarte und handelt sie ab, aber dann zieht der aktuelle Startspieler noch 1 weitere Karte und handelt auch diese ab.

2 Spieler

Der Spielaufbau und -ablauf ändern sich wie folgt: Jeder Spieler erhält 5 Atlanter (1 Archon und 4 Anhänger) und stellt 3 weitere seiner Anhänger in die Agora. Jeder Spieler kann also im Laufe des Spiels bis zu 7 Anhänger haben.

Beim Spielaufbau nimmt sich der Startspieler zusätzlich die **Hologrammfigur**. Was diese Figur tut, wird rechts beschrieben.

In der Schicksalsphase zieht erst der aktuelle Startspieler einzeln und nacheinander 2 Schicksalskarten und handelt sie ab, dann tut der andere Spieler das Gleiche.

Beachtet, dass ihr bei 1 bis 3 Spielern nur unter den Spielerfarben Rot, Blau und Gelb wählen könnt, die anderen Farben haben zu wenig Figuren.

Das Hologramm

Mischt beim Spielaufbau die unbenutzten Archontentableaus und legt sie als Hologrammstapel bereit. Der Startspieler jeder Runde erhält jeweils die Hologrammfigur.

Das Hologramm gilt in dieser Runde als zusätzlicher Archon des Startspielers. Um die Fähigkeit des Hologramm-Archons in der jeweiligen Runde zu bestimmen, zieht der aktuelle Startspieler die beiden obersten Tableaus vom Hologrammstapel, wählt eines davon aus und legt das andere ab. Das gewählte Tableau legt er am Ende der Runde ebenfalls ab. Ist der Hologrammstapel leer, mischt die abgelegten Tableaus, um einen neuen Stapel zu bilden.

Das Hologramm verhält sich wie ein normaler Archon mit der Sonderfähigkeit, die auf dem gewählten Archontentableau beschrieben ist.

Ressourcen, Arkane Energie und Bibliothekskarten, die das Hologramm erhält, bekommt der Spieler, der es führt.

Das Solospiel

Willst du alleine spielen, ändern sich der Spielaufbau und -ablauf wie folgt:

Du erhältst 5 Atlanter (1 Archon und 4 Anhänger) und stellst 3 weitere deiner Anhänger in die Agora. Du kannst also im Laufe des Spiels bis zu 7 Anhänger haben.

Du bekommst die **Hologrammfigur** und das **Automaton** und stellst sie zu deinen anderen Atlantern in deine Reserve. Die Hologrammregeln findest du weiter oben, die Regeln für das Automaton auf der nächsten Seite.

Nimm dir zu Beginn jeder Runde, auch der ersten, 1 Arkane Energie. Am besten legst du sie beim Spielaufbau auf der Zornskala des „Zorn der Götter"-Tableaus bereit.

In der Schicksalsphase ziehst du einzeln und nacheinander 4 Schicksalskarten und handelst sie ab.

DAS AUTOMATON

Das Automaton ist ein besonderer Atlanter, der aber nicht als Archon oder Anhänger gilt. Es kann eingesetzt werden, führt aber keine Aktionen durch und erhält deswegen niemals Ressourcen, Arkane Energie oder Bibliothekskarten.

Das Automaton besetzt beim Einsetzen regulär ein Aktionsfeld, kann aber niemals alleine auf einem Inselteil sein, sondern immer nur zusammen mit mindestens 1 anderen Atlanter.

Jeder andere Atlanter auf dem Inselteil mit dem Automaton erhält +2 zu seinem Würfelwurf.

Du darfst das Automaton als 2. Figur in einem Doppelfeld einsetzen; in der Stadt wirft es dann ebenfalls einen Würfel, bekommt aber selbst keinen Bonus von +2.

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Um den Schwierigkeitsgrad zu ändern, müsst ihr den Spielaufbau anpassen. Wählt eine Stufe aus der unten stehenden Tabelle.

Der Energiekern ist immer im Spiel, die anderen Module könnt ihr zufällig aus den angegebenen Buchstabengruppen ziehen oder frei daraus auswählen. Für euer erstes Spiel solltet ihr die Zusammensetzung wählen, die auf Seite 4 unter Punkt 6 beschrieben ist. Falls ihr es euch zutraut, könnt ihr aber auch gleich mit einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen.

Die Zusammensetzung der Schicksalskarten und die Menge an Arkaner Energie ändert sich ebenfalls.

MITWIRKENDE

Autor:
Galen Ciscell

Überarbeitung 2. Auflage:
Galen Ciscell and Brent Dickman

Entwicklung und Produktion:
Brent Dickman

Illustrationen:
Vincent Dutrait

Grafikdesign:
Peter Gifford (Universal Head)

Redaktion:
Donny Behne, Travis D. Hill und Sam Hillier

Übersetzung:
Lines J. Hutter, Lutz Pietschker

Lektorat:
Rainer Pillmayer, Lisa P. Reitz

Das Team von Elf Creek möchte ihren Familien und allen Testspielern und Helfern danken:

Tom Ackerman, Miles Bensky, Kaity Bequette, Nathan Bogue, David Bostwick, Chelsie Taresh Ciscell, Molly Cooper, Amber Dickman, Andrew Dudich, Joel Fletcher, Cody Fueyo, BJ Gailey, Steven Hand, Bobbi Hardy, Mark Hardy, Mark Hewitt, Max Isenholt, Zack Kiedysz, Jason Kingsley, Michelle Kohler, Kyle McKay, Alexander Moore, David Michael Moore, Amanda Morgan, James Munger, Ben Moy, Christopher Needham, Kate Norcross, AJ Nowaczyk, John Reside, David Sanders, Andrew Stengele, Brian Suhre, Caleb Wilson, Lisa Wilson und allen Testspielern und Fans der 1. Auflage.

	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5
Modul-Buchstabe	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D	A B C D
Anzahl pro Buchstabe	5 2 2 0	3 3 3 0	3 3 0 3	3 0 3 3	0 3 3 3
"Ruhige See"-Karten	9	9	6	3	0
"Kontrollierte Flut"-Karten	3	6	6	9	9
Arkane Energie zu Beginn	2 pro Spieler	1 pro Spieler	1 pro Spieler	1 pro Spieler	keine

FRAGEN UND ANTWORTEN

F: Wie wirken Antiker Atlas, Erdbeben und die Fähigkeit des Kundschafters zusammen?

A: Richtet euch nach der Reihenfolge, in der die Effekte eintreten: Die Fähigkeit des Kundschafters wirkt während des Würfelwurfs. Ein Erdbeben kann den Zielwert auch über 6 anheben; dann könnt ihr nur erfolgreich sein, indem ihr Arkane Energie abgebt oder den Zielwert auf irgendeine Weise verringert. Ist er unter 1, seid ihr automatisch erfolgreich.

F: Wie verhalten sich der Code des Könnens und das Geheimnis des Eifers, wenn ein Archon auf einem Doppelfeld steht?

A: Sowohl der Archon als auch der andere Atlanter auf dem Doppelfeld führen die Aktion ein zweites Mal aus.

F: Seelensiegel und Seelenterraformer beziehen sich auf Anhänger, nicht auf Atlanter. Kann ich dort auch Helfer oder Archonten einsetzen?

A: Nur Anhänger können das Seelensiegel benutzen, d. h. weder Archonten noch Helfer, das Hologramm oder das Automaton. Für den Seelenterraformer muss mindestens der Atlanter, der aus dem Spiel entfernt wird, ein Anhänger sein, der andere darf eine beliebige Art von Atlanter sein.

F: Wenn ich bei der Expansionslade Ressourcen abgebe, darf ich selbst Ressourcen zurückbekommen?

A: Ja.

F: Darf ich mit dem Vorhersage-Modul auch Schicksalskarten aus dem Ablagestapel entfernen?

A: Ja, sowohl aus dem Schicksalsstapel als auch aus dem Ablagestapel.

F: Was genau tut der Priester in Städten?

A: Wird in einer Stadt ein Misserfolg gewürfelt, darf der Priester entscheiden, einen oder beide Würfel neu zu werfen. Der zweite Wurf zählt aber endgültig.

F: Darf man durch den Gesandten in einer Stadt 3 Atlanter einsetzen?

A: Ja, aber ihr werft trotzdem nur 2 Würfel. Der dritte Atlanter kann aber eine zusätzliche Farboption für die Wahl des neuen Anhängers beisteuern.

F: Was passiert, wenn die Aquanautin oder der Seefahrer auf einer Halbinsel anwesend ist, von der ein Teil versinkt?

A: Dreht wie üblich das nächste nicht versunkene Inselteil um. Handelt dann die Folgen des Versinkens für das gerade versunkene Teil und auch für das Teil mit der Aquanautin oder dem Seefahrer ab. Im Allgemeinen bedeutet das, dass die Atlanter dort ihre Aktion verlieren und in ihre Reserve zurückkehren.

F: Was passiert, wenn ich den Gelehrten als Hologramm wähle?

A: Ziehe zufällig 2 Artefakte mit Gelehrtensymbol, die nicht im Spiel sind, und wähle 1 davon aus. Es steht dir in dieser Runde zur Verfügung und du legst es dann zurück. Wählst du den Gelehrten später erneut als Hologramm, ziehst du wieder 2 Karten aus allen Artefakten mit Gelehrtensymbol, die nicht im Spiel sind, inklusive den bereits benutzten.

F: Wo kommen die antiken Bilder im Spiel her?

A: Wir stellen uns Atlantis als fortgeschrittene Zivilisation vor, die in der Bronzezeit unterging, also um das Jahr 3300 vor unserer Zeitrechnung; Menschen aus aller Welt zogen auf diese Insel im Atlantik. Wenn eine mächtige Zivilisation versinkt, beeinflusst ihre Kultur meistens die folgenden Zivilisationen, die an ihrer Stelle aufsteigen. Für unser Atlantis ließen wir uns von der kretisch-minoischen Kultur inspirieren, weil viele Forscher annehmen, sie könnte Platons Vorbild für das Atlantis sein, das er beschreibt. Diese reale Kultur der Bronzezeit war unser Vorbild für die Kleidung, Schmuck, Kunst und Architektur im Spiel.

Weitere Informationen
findet ihr auf den Webseiten
www.elfcreekgames.com

www.skellig-games.de
Kontakt: info@skellig-games.de